

# Pyjama Sam - Süssigkeiten kriegen Saures

## Wohnzimmer

Das Spiel startet im Wohnzimmer. Um der Krümelspur zu folgen, benötigen wir unseren Heldenumhang. Diesen finden wir entweder hinter dem Sessel rechts, hinter dem Bild an der Wand, oder in einer der beiden Schubladen der Kommode links.

Jetzt folgen wir der Krümelspur links in die Speisekammer.



## Party oder doch Gefängnis

Wir landen in einer Party der Süssigkeiten. Da wir weiter müssen, essen wir das grosse Tortenstück auf und verlassen die Party durch die Tür.

Leider machen wir uns bei den Süssigkeiten unbeliebt, und werden dafür gleich ins Gefängnis gesperrt.

In der Zelle schnappen wir uns rechts ein Bonbon und werfen es gegen den Schlüssel an der Wand links. Jetzt reißen wir die untere Zuckerstange von der Zellentür ab und fischen mit dieser den Schlüssel vom Boden. Nun noch die Zellentür mit dem Schlüssel öffnen und wir sind frei.

## Nahrungsmittelpyramide

Erst gehen wir nach rechts zur Nahrungsmittelpyramide und betreten diese.

Wir folgen der Karotte links durch die Tür. Nach der Einführung reden wir gleich mit der Karotte und erhalten unseren Auftrag die Delegierten zu finden.

Wir gehen also zu Verzweigung (Condiment tree) und lösen das Seil, damit der Donut ins Wasser fällt. Den Donut benutzen wir als Boot und überqueren den See nach rechts. Hier reden wir mit dem Ei und erfahren, was das Ei am liebsten auf den Pommes mag.

Mit dieser Information gehen wir zurück nach Links und zum Würzsaucenbaum. Hier nehmen wir nun die vom Ei gewünscht Gewürzsauce und kehren zurück nach rechts zu den Pommes.

Wir kippen die Sauce über die Pommes, worauf hin uns das Ei den Weg frei macht.

Nun stehen uns die Wege offen, um unsere Delegierten zu finden.

## Charlie Cheddar in der Schlucht (Mountain Base)

Wir gehen durch das Herz zu den Klempner (Plumping). Wir wählen den roten Essensbehälter an und erfahren so, welcher Käse am besten zum Brot passt.

Am Dock beim Donut (Bluburbs Dock) nehmen wir hinten an der Wand einen Gutschein für eine Gratis Benimm Unterricht mit.

Den Gutschein lösen wir bei den Sellerie Schwestern (Celery Sisters) ein und erfahren die Antwort auf die Frage, wo bei Tisch die Käsegabel liegt.

Weiter gehen wir zur lustigen Bohne (Funny Bone), links in die Umkleide (Dressing Room). Hier nehmen wir nach dem Gespräch den Kürbis aus dem Abfall mit.



Mit diesem geht es zum A Komplex (A Complex Exterior). Schnell den Kürbis aufgesetzt, und schon dürfen wir den Komplex betreten.

Wir benutzen das Teleskop und drehen es nach rechts. Hier sehen wir, aus was der Mond besteht.

Anschliessend gehen wir auf den Berg (Wisdom Tooth) und reden mit dem Weisen. Wir können seine drei Fragen beantworten und dürfen das Horn blasen. Die ausgelöste Lawine macht den Weg frei für Charlie Cheddar.

## Charlie Cheddar im Ballon (Gondola)

In der Schlucht ziehen wir an der Schnur der Signalpfeife um den Weg zum Berg frei zu machen.

Wenn wir mit der Gondel die Schlucht (Gondola) überqueren, sehen wir Charlie Cheddar im Ballon festhängen. Er braucht mehr Gewicht um frei zu kommen. Er teilt uns das Gesamtgewicht mit und gibt uns und auch den Hinweis, dass schon ein Sandsack unter dem Ballon ist.

Wir gehen zur lustigen Bohne (Funny Bone) und links in die Umkleide (Dressing Room). Hier nehmen wir nach dem Gespräch den Kürbis aus dem Abfall mit.



Mit diesem geht wir zum A Komplex (A Complex Exterior). Schnell den Kürbis aufgesetzt, und schon dürfen wir den Komplex betreten.

Wir benutzen das Teleskop und drehen es nach rechts und sehen nun das Gewicht des Sandsacks unter dem Ballon. Nun wissen wir, wieviel schwerer wir den Ballon werden muss um Frei zu kommen.

Hinweis: 1 Pfund = 0,5 Kg.

Weiter gehen wir zur Anlegestelle des Muskelstrands (Muscle Beach Dock) und sprechen mit Zack. Im Gespräch teilt er uns unser aktuelles Gewicht mit. Den Sack auf dem Boden nehmen wir auf.

Am Strand (Beach) benutzen wir den Sack mit der Sandburg um diesen mit der Schaufel zu füllen oder zu entleeren. Um unser aktuelle Gewicht mit dem Sandsack zu erfahren, reden wir erneut mit Zack am Dock.

Hinweis: Eine Schaufel entspricht  $\frac{1}{2}$  Pfund!

Den Sack bringen wir zu Charlie Cheddar in die Schlucht. Mit dem korrekten Gewicht ist er nun frei.

Hinweis: Wenn der Sack zu schwer ist, finden wir diesen bei der Signalpfeife in der Schlucht.

## Granny Smith bei den Dosen (Stomach)

In der Bibliothek (Library) der Nahrungspyramide nehmen wir einen Tanzgutschein vom Anschlagbrett mit.

Bei der lustigen Bohne (Funny Bone) gehen wir in die Umkleide (Dressing Room) und reden mit Micky Hollondaise. Seine Witze und Pointen sind durcheinander.



Selbstverständliche sortieren wir diese richtig:

Was ist rund, säuerlich und blau?

Eine Orange, die die Luft anhält!

Was ist klein rot und macht 100 Sachen?

Eine Erdbeere die Auto fährt!

Womit kann man einen Salat machen, ein Boot bauen und sich die Zähne putzen?

Radieschen, Holz und eine Zahnbürste!

Was hat gelbgrüne Streifen, sechshundert Beine und riesige Giftzähne?

Keine Ahnung, aber es kriecht auf Deiner Schulter!

Was macht ha, ha, ha, plopp, plopp, plopp?

Ein Publikum, das sie einen ablacht!



Nun ist Micky wieder ein Star, und wir können die Schuhe aus dem Eimer mitnehmen.

Mit den Schuhen gehen wir zu den Sellerie Schwestern (Celery Sisters) und übergeben sie Ihnen.

Danach geht es weiter zu den Dosen (Stomach). Wir geben ihnen den Tanzgutschein und Granny Smith ist frei.

## Granny Smith in der Karamellgrube (Caramel Pit)

Wir gehen zu den Klempnern (Plumping) und heben den Skipass vom Boden auf. Die Formen auf dem Pass müssen wir uns merken.

Bei der Skihütte (Ski Shack) nehmen wir uns ein paar Skier und fahren die Piste rechts runter.

Wir folgen bei den Verzweigungen der jeweiligen Farben des Skipasses. Wenn alles korrekt gewählt wurde, finden wir unterwegs eine Saugglocke.

Mit der Gummiglocke gehen wir zurück zu den Klempnern und zeigen ihnen diese. Nun dürfen wir die Zange rechts aus der Werkzeugkiste mitnehmen.

Wir gehen nach rechts und reparieren die Rohre (Pipes).

Erst schliessen wir oben den Hahn. Dann entfernen wir mit der Zange das dicke und damit verstopfte Rohrelement. Auf dem Boden liegen diverse Ersatzteile. Es muss nun das richtige Teil für die Lücke gewählt und eingesetzt werden. Anschliessend öffnen wir wieder oben den Hahn wieder.

Hinweis: Wenn das falsche Teil eingesetzt wurde, kann es mit der Zange wieder entfernt werden.

Nach der Reparatur, und zurück bei den Klempnern (Plumping), tauschen wir unsere Gummiglocke gegen die Grosse silberne ein.

Nun gehen wir zu Karamellgrube und springen über die Nüsse bis in den innersten Ring. Der Zeitpunkt des Absprungs muss abgepasst werden. In der Mitte benutzen wir die grosse Saugglocke mit Granny Smith um sie zu befreien.



## Pi re le pain auf dem Riesenrad (Boardwalk)

Wir gehen zu den Ballons (Balloons) vor dem Fotostand.

Hier nehmen wir den Hammer auf und benutzen ihn beim „Hau den Lukas“ um die Glocke zu erreichen. Da dies nicht klappt, schnappen wir uns rechts einen Ballon.

Da wir mit dem Verk ufer nur reden k nnen, ziehen wir ihm einen der Schn rsenkel auf.

Sobald wir mit den Ballons in der Luft schweben, benutzen wir den Hammer nochmals mit dem „Hau den Lukas“, und damit ist Pi re le pain frei.



## Pi re le pain in der Preisbox (Boardwalk)

Wir gehen zu den Klempnern und nehmen den Skipass vom Boden. Die Formen auf dem Pass m ssen wir uns merken.

Bei der Skih tte (Ski Shack) nehmen wir uns ein paar Skier und fahren die Piste rechts runter.

Wir folgen bei den Verzweigungen der jeweiligen Farben des Skipasses. Wenn alles korrekt gew hlt wurde, finden wir unterwegs eine Saugglocke.

Mit der Gummiglocke gehen wir zur ck zu den Klempnern und zeigen ihnen diese. Nun d rfen wir die Zange rechts aus der Werkzeugkiste mitnehmen.

Mit der Zange gehen wir zum Strand (Beach) und reparieren dort den Wasserhahn. Mit dem Schlauch giessen wir jetzt den Brokkoli und stellen so die Energieversorgung f r das Riesenrad wieder her.

Beim Riesenrad (Boardwalk) nehmen wir den Hammer, steigen in das Riesenrad und benutzen dann dem Hammer mit dem „Hau den Lukas“. Damit ist Pi re le pain frei.

## Bohne finden mit Sortiermaschine im Büro (Office)

Wir erstellen ein Foto in der Fotokabine (photo booth). Wie das Foto aussieht ist egal.

Wir gehen zur Bibliothekarin (Library) und fragen Sie nach dem Buch, sie verrät uns den Standort.

Unser Foto geben wir nun der Bibliothekarin und erhalten so einen Büchereiausweis.

Wir gehen rechts zu den Büchern und holen die Bedienungsanleitung für die Bohnen Sortiermaschine.

Das Buch bringen wir dem Vorarbeiter der Fabrik (Office).

Es beginnt nun ein Minispiel, bei welchem wir Geleebohnen von den Kidneybohnen trennen müssen. Die ermittelte Bohne ist unser Konferenzteilnehmer.



## Bohne sitzt fest wegen Strike (Factory)

Wir reden mehrmals mit den Bohnen und erfahren, dass sie streiken. Wir sprechen mehrfach mit beiden Seiten und erfahren so auch den Grund.

Nachdem wir Sie nach den Forderungen gefragt haben, gehen wir in das Büro (Office) des Vorarbeiters. Auch ihn sprechen wir mehrfach an, bis er zur Schlichtung mit den Bohnen spricht.

Während des Gesprächs tauschen wir die beiden Streikschilder auf dem Boden vor uns aus. Der Konferenzteilnehmer kann nun runter.

# Schachteldeckel

Standorte aller Schachteldeckel. Die Auswahl der 20 Orte ist zufällig und variiert mit jedem Spieldurchlauf.



A-Complex Exterior



A-Complex Interior



Balloons



Beach



Bluburbe Dock



Boardwalk



Celery Sisters



Condiment Tree



Dressing Room



Factory



Foothilis Dock



Fry Jam



Funny Bone



Gondola



Great Hall



Heart Exterior



Heart Interior



Jail



Library



Map Room



Mountain Base



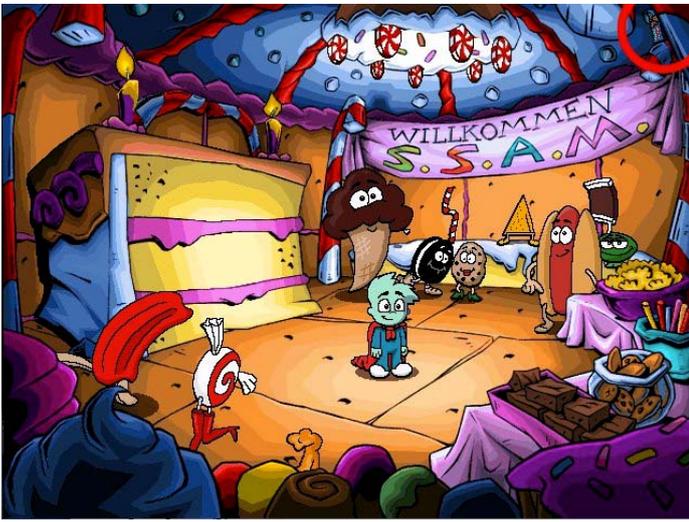
Muscle Beach Dock



Office



Overview



Party



Peace Conference



Photo Booth



Pipes



Plumping



Pyramid Entry



Ski Ride



Ski Shack



Widsom Tooth

